DOCUMENT RESUME

ED 175 553 PS 010 835

AUTHOR	Bushell, Don, Jr.
TITLE	Tokens for the Behavior Analysis Classroom: A Teaching Guide.
INSTITUTION	Kansas Univ., Lawrence. Support and Development Center for Project Follow Through.
SPONS AGENCY	Office of Education (DHEW), Washington, D.C.
PUB DATE	74
NOTE	23p.; For related document, see PS 010 836
LANGUAGE	English; Spanish
EDRS PRICE	MF01/PC01 Plus Postage.
DESCRIPTORS	*Behavior Change; Class Management; *Classroom Techniques; Elementary Secondary Education; *Positive Reinforcement; *Rewards; *Student Behavior
IDENTIFIERS	Behavior Analysis Follow Through Project; *Token Reinforcement System

ABSTRACT

This manual briefly describes, in both English and Spanish, the basics of behavior analysis classroom procedures involving a token system. The token system is an exchange system. Teachers give the children tokens (any object such as a poker chip, marble or card) for acceptable behavior (paying attention, working on an assignment, correct answers, helping, etc.), and the children give the teacher tokens for things they desire (stories, games, recess, play materials, etc.). To keep the exchange going, behavior analysis classrooms have alternating earning periods and spending periods throughout each day. The manual describes procedures for giving tokens and exchanging tokens, helpful accessories for a behavior analysis classroom, and ideas for handling on-the-job problems which may emerge. Also included in the manual is a list of addresses of Behavior Analysis Follow Through projects in the United States. (Author/SS)

****
* Reproductions supplied by EDRS are the best that can be made *
* from the original document. *
****

ED175553

U.S. DEPARTMENT OF HEALTH, EDUCATION & WELFARE
NATIONAL INSTITUTE OF EDUCATION

THIS DOCUMENT HAS BEEN REPRODUCED EXACTLY AS RECEIVED FROM THE PERSON OR ORGANIZATION ORIGINATING IT. POINTS OF VIEW OR OPINIONS STATED DO NOT NECESSARILY REPRESENT OFFICIAL NATIONAL INSTITUTE OF EDUCATION POSITION OR POLICY

Tokens

for the Behavior Analysis Classroom
A Teaching Guide

by Don Bushell, Jr.

La Economia De Fichas En Un Salon De Clase Que Sigue El Programa De Analisis De La Conducta

Guía para el maestro

Spanish translation by Laura Hernández-Gŭzmán

PS010835

Behavior Analysis Follow Through
The University of Kansas
Lawrence, Kansas 66045
Telephone 913/864-4447

Eugene A. Ramp, Director

This manual was produced pursuant to a Grant from the U.S. Office of Education, Department of Health, Education, and Welfare. However, the opinions expressed herein do not necessarily reflect the position or policy of the U.S. Office of Education, and no official endorsement by the U.S. Office of Education should be inferred. If any part of this document is copied, please cite The University of Kansas Support and Development Center for Follow Through, a Behavior Analysis approach, as its source.

©The University of Kansas
Behavior Analysis Follow Through Project 1974

Introduction

This manual is designed to help you teach in a Behavior Analysis classroom. The Behavior Analysis program emphasizes the use of positive reinforcement, or rewards, in teaching children. It also makes it possible for the child, the learner, to be responsible for the consequences of his own behavior. These two things, positive reinforcement and responsibility, come together in a set of procedures called "The Token System."

We now know that children do better work and learn more if their good behavior is praised and rewarded **immediately**. Consequently, a major objective in creating an effective classroom learning situation is to give immediate praise and reinforcement for the children's good behaviors. There are many things in the classroom which can be used as incentives or reinforcers, such as the attention and approval of teachers, the chance to play with favorite toys, being with other children on the playground, listening to stories, and reading books.

These incentives will improve or strengthen a desired behavior if they are presented **immediately** after that behavior occurs. This presents a problem. No classroom could operate with a system which sent a child out to play immediately after each correct answer or cooperative act. The solution is the token system. A token can be delivered immediately after a good behavior, it does not interrupt what the child is doing, and it can be exchanged later for the enjoyable things listed above.

A token can be any object, but during the early grades it is best if the token is an object which the child can hold and put in his pocket. It might be a match stick, a marble, a cardboard disc, or a plastic poker chip. No matter what it looks like, giving a child a token always says, "You're doing good work. Thank you." The following pages describe how you can use the token system to improve the learning of the children in your classroom.

Introducción

La finalidad de este instructivo es ayudarle a usted a enseñar en un salon de clase que siga un programa de análisis de la conducta. El programa de análisis de la conducta enfatiza el uso de reforzamiento positivo, o recompensas, para la enseñanza. Asimismo, hace posible que el niño, el aprediz, se responsabilice por las consecuencias de su propia conducta. Tanto el reforzamiento positivo, como la responsabilidad, se integran en un conjunto de procedimientos denominado "Sistema de Fichas."

Actualmente sabemos que los niños trabajan mejor y aprenden más, si reciben elogios y recompensas por su buena conducta inmediatamente después de la ocurrencia de ésta. Consecuentemente, para la creación de una situación efectiva de aprendizaje en el salón de clase, el objetivo fundamental sería que el niño recibiera elogios y reforzamiento inmediatos a sus buenas conductas. Existen en el salón de clase muchas cosas que se pueden usar como reforzadores o incentivos, por ejemplo, la atención y la aprobación de la maestra, la oportunidad de jugar con los juguetes de su predilección, de estar con otros niños en el patio, de escuchar cuentos o de leer libros.

Estos incentivos mejorarán y fortalecerán una buena conducta en particular, si se presentan inmediatamente después de la ocurrencia de la misma. Esto plantea un problema, dado que ningún salón de clase podría funcionar con un sistema que manda a jugar al niño inmediatamente después de que haya respondido correctamente, o de que haya participado en forma cooperativa. La solución es un sistema de fichas. Las fichas se pueden dar inmediatamente después de una conducta apropiada, no interrumpen lo que el niño esté haciendo, y se pueden cambiar posteriormente por las cosas enunciadas anteriormente.

Se puede usar cualquier cosa a guisa de ficha, sin embargo, durante los primeros años de instrucción, es preferible usar objetos que los niños puedan manipular y guardarse en el bolsillo. Se pueden usar cerillos, cantos, discos de cartón o fichas de plástico. Su apariencia es lo de menos, darle una ficha a un niño siempre significa: "Estás trabajando muy bien, gracias." A continuación se describe la forma en la que usted puede utilizar el sistema de fichas para majorar el aprendizaje de los niños en su salón de clase.

The Token System

The token system is a teaching tool which is used in all Behavior Analysis classrooms because it accomplishes the following:

1. **Motivates**—gives the children an incentive and keeps them interested in their work.
2. **Reinforces**—helps the children learn by increasing the amount of positive attention they get immediately, and
3. **Teaches Independence**—gives the children the freedom to earn for themselves the opportunity to engage in their favorite activities.

Exchange Procedures

The token system is an exchange system. You give the children tokens for the answers which you like (paying attention, working on an assignment, correct answers, helping, etc.), and the children give you tokens for the things they like (stories, games, recess, play materials, etc.). To keep the exchange going, Behavior Analysis classrooms have **earning periods**, followed by **spending periods**, followed by **earning periods**, etc., throughout each day.

Giving Tokens

A good teacher pays high wages. Most of your time will be spent praising and rewarding the children for the good things they are doing. You must know what each child is able to do so you can praise his individual improvements. You may give one child tokens for getting right answers to math problems while another child might earn tokens just for getting out his math book and opening it to the right page. Each child will receive tokens for different behaviors, depending on what he needs to learn.

The children are never in competition with one another for tokens. Each child earns tokens for doing things which are good for **him** regardless of what other children may be doing. Each time you give a token, praise the child for what he has just done to earn it. "That's good writing, Timmy. You made those m's perfectly!" There is no need to mention the token at all. Just present it as you tell the child that he is doing what you like. "Thank you for listening so carefully, Sallie." "I like the way you put your book away when you

El Sistema De Fichas

El sistema de fichas es una herramienta para la enseñanza que se usa en todos los salones de clase que siguen el programa de análisis de la conducta, dado que logra lo siguiente:

1. **Motiva**—le da al niño un incentivo y lo mantiene interesado en su trabajo.
2. **Refuerza**—al aumentar la cantidad de atención positiva que en un momento dado pueda recibir el niño de inmediato, lo ayuda a aprender.
3. **Enseña independencia**—los niños adquieren la libertad de ganarse por sí mismos la oportunidad de participar en sus actividades predilectas.

Procedimientos de Cambio

El sistema de fichas es un sistema de cambio. Usted les da las fichas a los niños por responder en forma adecuada (poner atención, trabajar en una tarea, responder correctamente, ayudar, etc.) y a su vez los niños le dan fichas a usted por las cosas que les gusten (cuentos, juegos, recreos, materiales para jugar, etc.). Los salones de clase que siguen el programa de análisis de la conducta tienen, a lo largo de cada día, periodos alternados de trabajo y de gasto de fichas, con el objeto de mantener funcionando los procedimientos de cambio.

Como Dar Las Fichas

Una buena maestra debe pagar salarios elevados. Usted va a pasar la mayor parte de su tiempo elogiando y recompensando a los niños por las actividades apropiadas que estén desarrollando. Deberá conocer las posibilidades de cada niño, de tal manera que pueda elogiarlos individualmente por sus adelantos. Al mismo tiempo que le esté dando fichas a un niño por resolver correctamente sus problemas de matemáticas, puede estarle dando fichas a otro sólo por sacar su libro de matemáticas y abrirlo en la página correspondiente. Cada niño recibirá fichas por diferentes conductas dependiendo de lo que necesite aprender.

Los niños nunca compiten entre sí por las fichas. Cado niño gana fichas por hacer cosas que lo beneficien a él independientemente de lo que estén haciendo los otros niños. Cada vez que le de una ficha a un niño, elógielo por lo que acaba de hacer. "¡Qué bonita letra, Paco, ahora haz el siguiente renglón tan bien como el anterior!" No hay necesidad de mencionar la ficha para nada, sólo preséntela mientras

were through with it, Dan." "That's right, Charles. Good work." Try to use the child's name when you praise his good work.

Give tokens and praise immediately. Giving a token and praising a child **immediately** after he has put his materials away will help him much more than, "I like the way you put things away last period." Last period is too long ago, even if it is only 15 minutes ago. Each child should earn tokens every period. The tokens cannot work unless the children receive them and have the opportunity to exchange them frequently. If you are working with a group of six children during a handwriting lesson, you may give tokens to some of them for getting a whole row correct and to others because they did just one letter. Even though different children will earn tokens for different things, all of them must have the opportunity to earn similar amounts. This means you will have to give each child enough of your help and attention to permit him to earn what he is capable of earning.

Exchanging Tokens

Every child should be able to exchange his tokens for something during every spending period under most circumstances. Make several different items or activities available (varying in prices) during each spending period. Children with a larger number of tokens will be able to exchange them for more expensive items, but there will also be less expensive items available for children with fewer tokens. Sometimes, differing amounts of time at a single activity can be purchased. For example, each minute of free play may cost one token. Some children will want to exchange ten of their tokens for ten minutes of free play, and others will only have enough for, or want, five minutes.

Setting prices is easier if you decide in advance how many responses you want a child to make during the earning period. If you want each child to complete at least fifteen arithmetic problems during the earning period, you will probably set the prices of exchange activities between 10 and 20 tokens. These prices should allow children who complete an average amount of work to exchange for moderately attractive items, while those who do better work will be able to exchange for more expensive activities. You will want to be careful that some children are not always limited to exchanging for the lowest priced items. If you see this happening you will want to spend extra time helping that child so he will progress faster and have the opportunity to exchange for more valuable events.

The price of an item or event should reflect how important it is to the children. Prices will vary from time to time, but during one exchange period, blocks may cost 5 tokens, listening to a story may

le describe al niño lo que hizo bien. "¡Gracias, Paty, por escuchar con tanto cuidado!" "¡Qué bueno que guardaste tu libro en cuanto terminaste, Daniel!", "¡Esto está muy bien, Carlos, buen trabajo!" Trate de utilizar el nombre del niño cuando lo elogie por su buen trabajo.

Al dar las fichas elogie inmediatamente. Si le da una ficha a un niño y lo elogia inmediatamente después de que haya guardado sus materiales de trabajo, será más efectivo que decirle: "¡Me gustó mucho que guardaras tus cosas durante el último periodo!" Hace mucho que pasó el último periodo, aun cuando haya sido hace quince minutos. Cada niño debe ganar fichas durante cada periodo. El sistema de fichas no funciona a menos que los niños ganen fichas, y tengan la oportunidad de cambiarlas frecuentemente. Si, por ejemplo, está usted trabajando con un grupo de sies niños en una clase de escritura, puede darles fichas a algunos por completar un renglón correctamente, y a otros por escribir una sola letra. Aun cuando distintos niños ganen cosas diferentes, todos deben tener la oportunidad de ganar cantidades similares de fichas. Esto significa que cada niño deberá recibir de usted la suficiente ayuda y atención como para que pueda recibir las fichas que sea capaz de ganar.

Como Cambiar Las Fichas

En la mayoría de los casos, cada niño debe tener la posibilidad de cambiar sus fichas por algo durante cada periodo de cambio. Durante cada periodo de gasto, tenga disponibles los diferentes objetos y actividades a diferentes precios. Los niños que tengan más fichas podrán cambiarlas por artículos más caros, pero también habrán artículos más baratos para los niños que tengan menos fichas. En algunas ocasiones, se pueden cambiar distintas cantidades de fichas por diferentes formas de participación (en téminos de duración) en una actividad. Por ejemplo, si cada minuto de juego costara una ficha, algunos niños cambiarían diez de sus fichas por diez minutos de juego mientras que otros cambiarían cinco fichas por cinco minutos de juego, ya sea porque no hubieran tenido suficientes fichas o porque sólo hubieran querido jugar durante cinco minutos.

Es más fácil establecer los precios, si de antemano decide cuantas respuestas quiere que emita un niño durante el periodo de trabajo. Si quiere usted que cada uno de los niños con los que esté trabajando, complete durante el periodo de trabajo, por lo menos quince problemas de aritmética, probablemente deba establecer los precios de las actividades disponibles entre diez y viente fichas. Estos precios se establecen de tal manera que los niños que hayan realizado un trabajo regular puedan adquirir artículos menos atractivos que los

cost 10, and painting a picture to take home may cost 15. To decide how much any given activity is worth to the children you will need to watch the children very closely and listen to what they say about things they want to do. The teacher's job during the spending period is to make sure that the things which the children want are available. If you are not sure whether or not one item is more valuable to the children than another, try them both out. During one spending period, for example, you might make blocks and a story each worth 5 tokens. If most of the children choose the story, you might raise the price of the story to 7 tokens and lower the price of the blocks to 4.

Changing the prices and the kinds of activities which the children can earn adds interest to the entire exchange process and prevents the system from becoming a dull routine. If recess is always at 10:30 and always costs 10 tokens, the children will soon develop a pattern of working only until they have earned their 10 tokens and then they will quit, even if it is only 10:00. To avoid this, and to make the whole system more exciting, arrange for recess to cost 8 tokens on some days, and 10 or 11 on others. Sometimes it will be at 10:30, sometimes at 10:15, and sometimes at 10:35. With this kind of changing system the only way the children can be sure they will be able to exchange for recess, no matter when it comes or how much it costs, is to work steadily throughout the earning period.

This is one of the places that a kitchen timer comes in handy. At the beginning of an earning period, you might set the timer for 20 minutes. When the bell rings you can announce what activities the children may spend for and how much each costs. There is no need to announce either of these things until the bell rings and you are ready to exchange. Earlier announcements can, once again, lead to the problem of a child earning just enough to buy what he wants and then quitting.

Some children may not want to exchange their tokens for activities at every spending time. Under the free-choice procedure of the token system, **that's up to them!** Don't urge, coax, or force them to exchange. If your system is working properly, there will be something later in the day that they will want to exchange for.

Helpful Accessories

Token Aprons

In the early grades, children do not spend much time working at a desk. They move around the class a lot and usually do seat work at tables with four or five other children. Because of the activity in a Behavior Analysis classroom, you will usually see all the children and

que puedan adquirir los niños que hayan trabajado mejor. Asegúrese de que algunos niños no se vean siempre obligados a cambiar sus fichas por los artículos más baratos. Si ve que esto sucede, invierta tiempo extra en esos niños de tal manera que progresen con mayor rapidez y puedan tener asseco a eventos de mayor valía para ellos.

El precio de un artículo o actividad debe reflejar su importancia para los niños. Los precios deben variar en cada ocasión: en un periodo de cambio dado, el jugar con cubos costaría cinco fichas, escuchar un cuento diez y hacer un dibujo para llevárselo a la casa quince. Será necesario que observe a los niños de cerca y escuche lo que digan de lo que quieran hacer, para poder determinar el valor que tenga para ellos una actividad determinada. La tarea de la maestra durante el periodo de gasto es asegurarse de que estén disponibles las cosas que los niños hayan escogido. Si no está seguro del valor de un artículo en comparación con otro, preséntelos juntos con el mismo precio cada uno. Por ejemplo, ponga el juego de cubos y escuchar un cuento al mismo precio: cinco fichas cada uno. Si observa que costando ambos lo mismo, la mayoría de los niños escoge un cuento, la próxima vez que los incluya, suba el precio de escuchar un cuento a siete y baje el de jugar con los cubos a cuatro.

El cambio de precios y de actividades que les dé a escoger a los niños hace más interesante el proceso de cambio en sí y evita que el sistema se convierta en una rutina aburrida. Si el recreo siempre fuera a las diez treinta, y siempre costara diez fichas, los niños desarrollarían un patrón de trabajo tal que al alcanzar un límite de diez fichas dejarían de trabajar, aun cuando esto sucediera a las diez de la mañana. Con el objeto de evitar lo anterior, y para hacer más atractivo el sistema, cambie el precio del recreo a ocho fichas algunos días, y a diez u once otros. Cambie también el horario: que empiece algunas veces a las diez trienta, otras a las diez quince y otras a las diez treinta y cinco. Con este sistema, la única forma en que los niños sabrían con seguridad si van a tener suficientes fichas para salir al recreo, sin tomar en cuenta el horario o el precio, sería trabajando uniformemente durante todo el periodo de trabajo.

Para esto un cronómetro con alarma sería muy útil. Ajuste el cronómetro al principio del periodo de trabajo para que suene la alarma en viente minutos. Al sonar ésta anuncie las actividades a las que vayan a tener acceso los niños durante el periodo de gasto, y los respectivos precios. No es necesario que lo haga antes de que suene la alarma y de que esté usted listo para el cambio. Si anunciara antes la lista de actividades y de precios, provocaría, una vez más, el problema de los niños que ganan sólo lo suficiente para comprar lo que quieren, dejando de trabajar al final del periodo.

teachers wearing carpenters' aprons or pouches. The aprons protect the children's clothing, and the pockets provide a handy place for keeping earned tokens no matter what the child is doing or where he is in the classroom. The teachers' apron pockets hold a large number of tokens so they can be easily and quickly given out whenever appropriate. Each child's name is printed on an iron-on tape label on the front of the apron. This helps new parents in the classroom learn who the children are and is a reminder to use the child's name when praising him for his good work.

Tickets

Tokens are a bridge between the good behavior of a child and some child-selected reward which will strengthen or reinforce that good behavior. It sometimes helps the mechanics of the token exchange, however, if a second bridge is used. You may, for example, want to sell a special game on the playground as a bonus activity during recess. Rather than have the children wear their aprons out to play where they may lose the tokens, you can sell a ticket to the game before the children go out. When the game begins, you can collect the tickets from the children who bought them and not have to worry about counting tokens.

There are also some occasions where a very special event requires several earning periods. Children might work for a trip to the zoo, for example, for several days. This is an exception to the rule of not announcing the price of an event in advance. It is very unusual and should be saved for special activities, but you and the other teachers may decide that a zoo ticket will cost 30 tokens and can be purchased any time before noon on Friday. At the end of each day during the week before the trip, the children can turn in their tokens in exchange for check marks on a chart. Thirty check marks can be exchanged for the zoo ticket on Friday, which is then collected just as everybody is ready to leave.

Start Each Day Fresh

Arrange your schedule so that all the tokens a child earns during each day are spent during that same day. If there are tokens left in apron pockets at the end of a day, empty them out after the children have left so they will be ready to start with a clean slate the next day. If you find that several children have large numbers of tokens left at the end of the day, it may mean that you need more good spending activities for these children, or that your prices are too low. If the children are allowed to save tokens from day to day, they may accumulate enough to spend an entire day without doing any of their lessons, but still be able to participate in all the spend activities.

Algunos niños podrán abstenerse de cambiar sus fichas en cada periodo de gasto. De acuerdo al procedimiento de libertad de elección del sistema de fichas, los niños tienen libertad para cambiar o no sus fichas. Nunca los presione ni los obligue para que cambien. Si su sistema está funcionando adecuadamente, ya querrán cambiar sus fichas más adelante durante el día.

Accesorios de Utilidad

Delantales para las fichas

Durante los primeros años de instrucción, los niños no pasan mucho tiempo sentados en un pupitre. Andan de un lado a otro del salón y usualmente comparten una mesa con otros cuatro o cinco niños en donde se sientan a trabajar. Al entrar en un salón de clase que siga el programa de análisis de la conducta, y dada la actividad desarrollada en el mismo, generalmente verá que todos los niños y la maestra usan delantales similares a los que usan los carpinteros. A la vez que los delantales protegen la ropa de los niños, sus bolsas sirven para mantener las fichas a la mano sin importar lo que estén haciendo los niños ni en qué parte del salón se encuentren. Las bolsas del delantal de la maestra contienen una gran cantidad de fichas, de tal manera que las pueda distribuir con facilidad y rapidez cuando lo considere apropiado. Se imprime el nombre de cada niño en la parte del frente de su delantal. Esto ayuda a los ayudantes que apenas se inician en un salón de clase en particular, a identificar a los niños por su nombre, y a la vez sirve como un recordatorio para usar el nombre del niño cuando se le elogie por su buen trabajo.

Boletos

Las fichas son un puente entre la buena conducta del niño y la recompensa que éste haya escogido, la cual va a fortalecer o reforzar esa buena conducta. El uso de boletos como segundo puente va a ayudar en algunas ocasiones a la mecánica del cambio. Por ejemplo, si quisiera ofrecer un juego especial en el patio como una actividad extra durante el recreo, en vez de sacar a los niños al patio con los delantales puestos, en donde tal vez perdieran las fichas, podría canjear un boleto para el juego antes de que los niños salieran a jugar. Al empezar el juego, recogería los boletos de los niños que los hubieran comprado sin necesidad de preocuparse por contar las fichas fuera del salón de clase.

También podrían presentarse ocasiones en las cuales un evento especial necesitara de varios periodos de trabajo. Un caso en el cual usted querría establecer un precio único más o menos alto, sería el de una excursión al zoologico. Esta seria la excepcion de la regla de no

On-the-Job Problems

New tokens systems must usually be "debugged" before they will run smoothly. Here are some ideas suggested by Behavior Analysis teachers.

In the Mouth

Very young children occasionally put tokens in their mouth. The first step in correcting this is to make a rule which says: **Tokens are to be kept in your pocket.** Once the rule has been clearly stated, you can reinforce it by giving extra tokens as you say, "Thank you, Sammy, for keeping the tokens in your pocket." Or, "I like the way you are keeping your tokens in your pocket, Nancy." If a child puts one in his mouth, simply remind him of the rule and take the token back. There is no need to lecture or scold. Simply repeating the rule and taking the token will soon make it clear that it is more profitable to keep them in a pocket. This is the only time when tokens should be taken away from a child.

Stealing

Very rarely, teachers have encountered children who take other children's tokens. In a way, this is a compliment to the teacher's system because it indicates that she has really made the tokens important to the child. Nevertheless, since this tends to reinforce stealing rather than earning, it must be stopped. One easy solution is to use a distinctive token for the offender. If you are using white tokens for the rest of the class, give blue tokens to the child who has been stealing. At trading time, he can only spend blue tokens; the white ones are not worth anything to him. Since there is nothing to be gained by stealing tokens, it will soon stop.

If more than one child is stealing, you may need to check your entire system. It may be easier for the children to get tokens by stealing than by working. Ask yourself these questions: Are you giving assignments which are too difficult, making it impossible for the children to earn tokens for completing them? Is the system moving too slowly (too much time between exchanges)? If this is the case, modify the assignments so that the children are given work which is appropriate to their present skill levels. Are the tokens being left lying around because they are not important to some children? In this case you will need to find more exciting and valuable events for these children to earn. When a problem such as stealing develops in your exchange system, it is a hint that you need to examine the entire system and find ways to improve it. Don't blame the child for being bad. Improve the system so it will do a better job of teaching him to be good.

anunciar con anticipación el precio de un evento (es poco usual y se debe reservar para ocasiones especiales). Usted y los demás maestros tal vez decidieran que un boleto para ir al zoológico costara treinta fichas, y que se pudiera comprar a cualquier hora antes del mediodía del viernes. Durante la semana anterior al viaje, al terminar cada día, los niños podrían entregar cada una de sus fichas a cambio de una marquita en una tarjeta. El viernes cambiarían su tarjeta marcada treinta veces por un boleto para la excursión al zoológico. Ese boleto se recogería justamente antes de que todos estuvieran listos para salir.

Empiece de nuevo cada día

Arregle su horario de tal manera que los niños gasten todas las fichas que hayan ganado durante un día. Si al final del día quedaran fichas en las bolsas de los delantales, vacíelos después de que se hayan ido los niños, de tal manera que al día siguiente comiencen de nuevo. Si encontrara que al final del día varios de los niños dejaron muchas fichas, esto significaría que necesita mejores actividades para esos niños, o que sus precios son demasiado bajos. Si permitiera que los niños guardaran sus fichas de un día para otro, acumularían las suficientes para pasarse un día entero sin trabajar en sus lecciones, pudiendo participar en todas las actividades.

Problemas Que se Presentan en la Práctica

Algunas maestras han ideado soluciones efectivas para algunos de los problemas que puedan surgir antes de que el sistema funcione con regularidad.

Fichas en la boca

Ocasionalmente, los niños, muy pequeños se llevan las fichas a la boca. El primer paso para corregir esto, es decretar una regla que diga: "Las fichas se deben conservar en la bolsa." Una vez que haya expuesto la regla con claridad, podrá reforzarla acompañada de fichas de la siguiente manera: "Pancho, gracias por mantener tus fichas en la bolsa," o "Me gusta mucho la forma en que conservas tus fichas guardadas en la bolsa, Tere." Al momento en el que un niño se lleve una ficha a la boca, simplemente recuérdele la regla y quítesela. No hay necesidad de regañarlo o reprenderlo. Simplemente, al repetirle la regla y quitarle la ficha, el niño va a entender que es más provechoso para él mantenerla guardada en la bolsa. Este es el único caso en el que se le debe quitar la ficha a un niño.

The Have-Not Child

At trading time, the lowest price on the menu is 4 tokens and you find that two children have earned only 3 tokens each. This may or may not be a problem. First, of course, it is quite possible that these two children simply goofed off during the previous earning period. Do not scold or lecture them. They will just sit quietly during the spending period and not receive any of your attention. If it was just a problem of temporary laziness, you undoubtedly will see these children first in line to exchange their tokens when the next spending period comes along.

The have-not child may be telling you something about your system, however, so there are some specific things you need to watch. Is the child being asked to do something which is too difficult? This may be the problem if you see him sitting at his work looking lost or bored, or if he is consistently getting wrong answers. In either case, there is no opportunity to give him tokens, and you will need to give him better materials to work with or give him some extra help.

Another possibility is that the things you are offering at spending time are not "important" to the child so he has stopped "caring" about earning tokens. This is sometimes indicated by a child who makes a few responses, gets a token or two, and then just dawdles and plays with them. Here, again, you must re-examine your system. You will need to make sure that you have exchange items and activities available which will be very reinforcing to this child. Remember, he is not wrong for not being interested. If the system is really going to be a balanced exchange, you must be absolutely sure that you are providing things at spending time which are really valuable to the children.

A final possibility is that the assignment is correct and the child is getting right answers, but you were not paying enough attention to him, so he had no chance to get the tokens he should have. This, of course, you can correct immediately and is an important part of the system. It provides a gentle reminder for you to give your help and attention to **all** of the children.

Summary

As you can now see, the token system is a way of emphasizing the good things the children are doing for you, and it provides tangible evidence of your approval. It sets up a system in which children do not have to be coaxed and urged to "Get Busy!", "Hurry Up!", and "Pay Attention!" They will work actively at their assignments because it is in their own best interest. In other words,

Robo

En raras ocasiones las maestras han encontrado niños que toman las fichas de otros. En cierta forma, resulta un cumplido para el sistema de la maestra, puesto que indica que realmente las ha hecho muy importantes para los niños. No obstante, y dado que esto tendería a reforzar el robo en vez del trabajo para ganarlas, se debe detener el robo. Una solución sería usar fichas distintivas para el transgresor. Si ha estado usando fichas blancas para el resto de la clase, dele fichas azules al niño que las haya robado. Al cambiar, acéptele sólo las fichas azules; que no pueda obtener nada a cambio de las blancas. Puesto que ya no va a sacar provecho del robo de las fichas, pronto dejará de hacerlo.

En el caso de que más de un niño estén robando las fichas, será necesario que revise todo su sistema. Tal vez fuera más fácil robar las fichas que trabajar para ganarlas. Pregúntese lo siguiente: ¿No estará usted dejándoles tareas demasiado difíciles? O ¿Está usted haciendo imposible que ganen fichas por terminarlas? Si este fuera el caso, tendría que modificar la tarea de tal forma, que resultara apropiada para el nivel de habilidad de los niños. ¿Progresa el sistema con demasiada lentitud? (pasa demasiado tiempo entre un periodo de cambio y el siguiente) ¿Encuentra fichas olvidadas por ahí, tal vez porque no sean importantes para algunos niños? En ese caso será necesario que busque eventos más sugestivos y de más valor para los niños. Si se diera en su sistema un problema tal como el robo, sería una indicación de que necesita examinarlo enteramente y buscar la forma de mejorarlo. No piense que el niño es malo, ni lo culpe por eso. Mejore el sistema de tal manera que cumpla con el objetivo de enseñarle al niño a ser mejor.

El niño que no tiene fichas

Suponga que al momento del cambio el precio más bajo en la lista de actividades fuera de cuatro fichas, y encontrara usted que dos de los niños sólo tuvieran tres. Esto podría o no representar un problema. Primero, por supuesto, sería muy probable que, esos dos niños simplemente no hubieran trabajado durante el periodo de trabajo previo. No los reprenda ni los regañe. Simplemente siéntelos en silencio durante el periodo de gasto y no les preste atención en lo absoluto. Si sólo fuera un problema de pereza pasajera, esos niños serían los primeros en querer cambiar sus fichas durante el siguiente periodo de cambio.

Este tipo de niños le pueden estar indicando algo con respecto a su sistema, por lo tanto necesitará revisar ciertos aspectos específicos de éste. ¿Le está pidiendo al niño que haga algo demasiado difícil para él? Este sería el problema, si lo viera sentado antes sus materiales

you have set it up so they are working for themselves rather than just taking orders. Most of us prefer that kind of arrangement, and the children are certainly no different.

Tokens are always associated with positive events. When they are received they are accompanied with your praise and encouragement, and when they are spent it is in exchange for things the children value. The tokens are never associated in any way with negative or unpleasant events. You will never take tokens away from a child for misbehavior (except for "in the mouth" which is physically dangerous); there are no fines, no taxes, and no dues in a token system. Neither are they associated with any kind of pressure. You won't, for example, say anything like, "Hurry up, or you won't earn enough tokens for recess." However gentle you may be, that statement is still a threat, and tokens must never be associated with threats.

It is worth repeating that the whole concept of the token system is the concept of **positive reinforcement for good learning behavior.** If you have good items for trade, and vary the prices, times, and quality of these items, you can develop an exciting token system that will guarantee consistent high motivation for all of the children. Your classroom can be the most fun place the child knows, because here he can earn the opportunity to do the things he likes best. If you can start a child off in school by teaching him that the classroom is a lively, interesting place where there is seldom any punishment and always a lot of excitement, then that child is going to get a much better education.

de trabajo, con la mirada perdida o aburrido, o bien, haciendo intentos infructuosos por responder correctamente. En cualquiera de ambos casos no habría oportunidad para darle fichas. Lo que debe usted hacer en situaciones tales es, o bien, proporcionarle materiales más fáciles, o invertir más tiempo ayudándolo.

Otra posibilidad sería que los artículos y actividades que le estuviera ofreciendo al niño no fueran "importantes" para él, de tal manera que ya no se "preocupara" por ganar fichas. Esto se detectaría en un niño que respondiera muy poco, ganara una o dos fichas, y después haraganeara jugando con ellas. Una vez más, en este caso, tendría que reexaminar su sistema. Asegúrese de tener disponsibles artículos y actividades muy reforzantes para estos niños. Si el sistema realmente va a representar un cambio balanceado, deberá estar seguro de que las cosas que ofrece para el periodo de gasto tengan realmente un valor para el niño.

Una última posibilidad sería aquella en la que la tarea fuera la adecuada y que el niño respondiera correctamente, pero que usted no le estuviera prestando la suficiente atención, de tal manera que no tuviera oportunidad de ganar las fichas aunque las mereciera. Evidentemente, tal caso podría corregirlo inmediatamente, ya que representa una parte importante del sistema. Representa un amable recordatorio para que ayude y preste atención a **todos** los niños.

Sumario

Como podrá darse cuenta el sistema de fichas es una forma de enfatizar el comportamiento adecuado de los niños, a la vez, constituye una evidencia tangible de su aprobación. Establece un sistema mediante el cual, no se obliga ni se apura a los niños a trabajar con: "¡Trabaja!", "¡Apúrate!", o "¡Pon atención!" Trabajarán activamente en sus tareas en pro de su propio interés. En otras palabras, ha arreglado las cosas de tal forma que los niños trabajan por sí mismos, en vez de obedecer órdenes. La mayoría preferimos ese tipo de arreglos y ciertamente que los niños no son la excepción.

Las fichas se asocian siempre con eventos positivos. Cuando el niño las recibe van acompañadas de elogios y de palabras de estímulo, y cuando las gasta es a cambio de cosas valiosas para él. Las fichas nunca se asocian con eventos negativos o desagradables. Nunca le quite las fichas a un niño por su mal comportamiento, (a excepción de cuando se las lleve a la boca, lo cual representa un peligro físico), en un sistema de fichas no existen las multas, ni los impuestos, ni las deudas. Tampoco van asociadas con ningún tipo de presión. Por ejemplo, nunca diga algo como: "Apúrate porque si no, no vas a

ganar suficientes fichas para salir al recreo." No importa que tan sutil sea usted, eso es una amenaza, y las fichas nunca van asociadas con las amenazas.

Vale la pena repetir que el concepto implícito en el sistema de fichas es el de reforzamiento positivo por la conducta de aprender en forma adecuada. Si tiene artículos y actividades atractivas para ofrecerles a los niños, y varía los precios, los horarios y la cualidad de los artículos y actividades, podrá desarrollar un sistema de fichas tan atractivo que garantice una motivación alta y consistente en todos los niños. Su salón de clase puede ser el lugar más divertido que el niño conozca, porque ahí puede ganar la oportunidad de hacer lo que más le guste. Si puede iniciar a un niño en la escuela enseñándole que el salón de clase es un sitio animado e interesante, en donde rara vez hay castigos, y en donde siempre se divierte mucho, ese niño va a adquirir una mejor educación.

Suggestions to Remember

1. Give lots of tokens and praise.
2. Give a token for good behavior **immediately.**
3. Never talk about tokens except to announce exchange prices. If a child asks for tokens or tries to bargain with you, pretend you didn't hear him and give your attention to another child who is working.
4. Ignore behavior you don't like.
5. Start each day fresh. Empty the tokens from all pockets at the end of each day so everyone starts each new day with a clean slate.
6. Never take tokens away, except when they are in a child's mouth.
7. Vary the prices, times, and content of spending activities.
8. Provide as many activities for the children to choose among as possible.
9. Keep it fun. Make it exciting—for you and for the children.

Sugerencias Que Debe Recordar

1. Dé muchas fichas y elogie mucho.
2. Dé las fichas por la buena conducta de inmediato.
3. Nunca mencione las fichas a menos que se trate de anunciar los precios de las actividades disponibles. Si un niño pide las fichas o intenta regatear con usted, simule no haberlo oído, y atienda a otro niño que esté trabajando.
4. Ignore la conducta que le desagrade.
5. Comience de nuevo diariamenta. Vacíe las bolsas de los delantales al finalizar cada día, de tal manera que todos comiencen nuevamente al día diguiente.
6. Nunca le quite las fichas a un niño, a menos que se las lleve a la boca.
7. Varíe los precios, los horarios, y el contenido de las actividades que ofrezca por las fichas.
8. Deles a escoger a los niños tantas actividades como le sea posible.
9. Mantenga siempre la diversión. Cree situaciones atractivas—tanto para usted como para los niños.

Behavior Analysis
Follow-Through Projects

Bronx, New York

C.S. 6X
1000 E. Tremont Ave.
Bronx, New York 10460
Ph. 212-893-6222

C.S. 77
1250 Ward Ave.
Bronx, New York 10472
Ph. 212-893-8991

Hopi, Arizona

P.O. Box 178
Oraibi, Arizona 86039
Ph. 602-734-2449

Indianapolis, Indiana

901 N. Carrollton
Indianapolis, Indiana 46202
Ph. 317-638-9382

Kansas City, Missouri

Linwood West Elementary School
1600 Linwood, Room 011
Kansas City, Missouri 64106
Ph. 816-923-2291

Louisville, Kentucky

J. Graham Brown Education Ctr.
675 South Fourth
Louisville, Kentucky 40202
Ph. 502-581-4694

Meridian, Illinois

Titus Elementary School
420 North Reader
Mounds, Illinois 62964
Ph. 618-745-6351

Northern Cheyenne, Montana

Follow Through
Lame Deer, Montana 59043
Ph. 406-477-6284

Philadelphia, Pennsylvania

C.A. Arthur School
20th & Catherine Sts.
Philadelphia, Pennsylvania 19146
Ph. 215-732-1171

Duckrey School
15th & Diamond Sts.
Philadelphia, Pennsylvania 19121
Ph. 215-763-0568

Pratt-Arnold School
22nd & Susquehanna Sts.
Philadelphia, Pa. 19132
Ph. 215-235-3355

Pittsfield, Massachusetts

Central Annex, 2nd Street
Pittsfield, Massachusetts 01201
Ph. 413-499-1904

Portageville, Missouri

Central Elementary School
P.O. Box 280
Portageville, Missouri 63873
Ph. 314-379-3371

Trenton, New Jersey

Board of Education Annex
108 N. Clinton Ave., Rm. 223
Trenton, New Jersey 08608
Ph. 609-396-7647

Waukegan, Illinois

Follow Through
1020 Glen Rock
Waukegan, Illinois 60085
Ph. 312-336-3100

District Advisors

The Behavior Analysis Program is a direct reflection of the skill and dedication that many individuals have brought to the task of serving the children and parents of FOLLOW THROUGH. These are people who have been Behavior Analysis District Advisors:

Joan O'Connell Barrett
Jill Becker
John Birkimer
Joan Jacobson Brigham
Thomas Brigham
Gladys Bright Baxley
David Buckholdt
Don Bushell, Jr.
Michael R. Clowers
Michael J. Colyer
Donald S. Dorsey
Darwin Eakins
Dan Ferritor
Stephen R. Finfrock
Paul S. Graubard
W. Rodney Hammond
Michele Minnis-Hazel
Gilbert L. Hoffman
Judith Jenkins
Carolyn Jarvis
Michael B. Kelly
Nancy Krompotich
Katherine LeLaurin
Thomas McLaughlin
Mary Louise Michaelis
Bernard Migler
Karen S. Morton
Annabelle Nelson
Arlene Rabinowitz
Eugene A. Ramp
Ed Richardson
Sara Rule
Bernard Salzberg
Charles L. Salzberg
Richard Saudargas
John W. Scott
R. Rex Stonger
Don R. Thomas
Russell M. Tyler
Ernest Washington
Lynn C. Weis
Randy Williams
Robert G. Wittsell
Patricia A. Wrobel